

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing adalah teknik dalam dunia seni visual yang digunakan untuk menggabungkan berbagai elemen gambar atau video, yang bisa berasal dari sumber yang berbeda, menjadi satu kesatuan yang tampak alami. Biasanya teknik ini digunakan dalam pembuatan film, iklan, video game, dan *desain grafis*. Proses *compositing* melibatkan penggabungan lapisan-lapisan elemen visual seperti latar belakang, objek, dan efek khusus, yang kemudian disesuaikan agar tampak realistis dan terintegrasi dengan baik. [1]

Parama Creative merupakan sebuah agensi kreatif yang bergerak pada bidang jasa pemesanan dan pembuatan proyek multimedia seperti video, motion, animasi. Parama Creative selaku mitra industri, bekerja sama dengan MSV Studio dalam pengembangan dan implementasi program tersebut. Kegiatan Puntadewa merupakan bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk animasi Video Pendek VFX "Petualangan Dimensi". Animasi ini bercerita tentang perjalanan antar dimensi, seorang karakter yang keluar dari portal dan berjalan menuju portal berikutnya.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *compositing* dalam memvisualisasi adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan-pergerakan seperti berjalan, berlari, dan terbang. Dalam proses pembuatan animasi, teknik *compositing* 3D menjadi jembatan untuk menggabungkan berbagai elemen yang ada

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep video pendek animasi 3 dimensi dan teknik frame untuk memvisualkan adegan "minecraft" video pendek VFX petualangan dimensi. maka dari itu Penulis mengambil judul *compositing* 3D scene "minecraft" pada video pendek vfx "petualangan dimensi"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana compositing 3D *scene* "minecraft" pada video pendek VFX "petualangan dimensi"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan adalah *compositing*
2. Materi yang diangkat adalah *compositing* 3D *scene* "minecraft" pada video pendek VFX "petualangan dimensi"
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan pada jenjang S1
2. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi
3. Membuat sebuah *scene* dalam video pendek VFX animasi 3D "Petualangan Dimensi"
4. Menerapkan teknik *compositing* dalam pembuatan animasi *scene* "minecraft" video pendek VFX petualangan dimensi